Подлый

Настоящий Гоблин не слабак! Он просто изучает, куда и как побольнее ударить!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Вы попадаете одной из своих атак по противнику, который предоставляет вам боевое преимущество.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер.

Эффект: Цель получает дополнительно 2d4 урона.

Прожорливый

Настоящий Гоблин не медлительный, он запасает внутри себя пищу, чтобы пережить самые тяжкие испытания!

По Желанию
Малое Действие
Требование: У вас должна быть еда.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете 3 временных хит-поинта.

Специально: Вы можете использовать эту силу один раз в раунд.

Героичный

Настоящий Гоблин не безумен! Он просто радуется неудам врага! А его удача только его распаляет!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Один из противников падает по вам одной из своих атак.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +2 бонус к вашему следующему броску атаки или урона на ваш выбор до конца вашего следующего хода.

Лекарь

Гоблин знает, как калечить людей. А лечение это тоже самое, только наоборот!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Один союзник **Ближняя** 1

Эффект: Цель восстанавливает 1d4+бонус урона хит-поинтов, если у нее меньше 1\2 хит-поинтов или получает 1d4+бонус урона хит-поинтов, если больше половины хит-поинтов.

Специально: Все эффекты, влияющие на урон, влияют на количество восстанавливаемых хит-поинтов.

16 Лось 8

Инициатива + 3 *Внимательность +3*
AC 12; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 10
Скорость 7

Топтание

Лось может перемещаться через клетки занятые существа которые лежат. Если Лось проходит через такую клетку. Лежащее в ней существо получает 5 урона.

На Рога (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона и цель отталкивается на 1 клетку и падает.

26 Медведь 13

Инициатива + 2 *Внимательность +4*
AC 13; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 12
Скорость 6

Подмять под себя

Противник, который лежит в соседней клетке с Медведем, может встать только если попадает одной из своих атак по медведю в течении своего хода.

Замах Лапой (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +5 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона и цель падает.

На Задние Лапы (ПЕРЕДВИЖ) – На Бой

Условие: Медведь должен быть ранен.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +5 vs Воля.
Попадание: Цель ошеломлена до конца следующего хода Медведя.

18 Эльфийская Колдунья 9

Инициатива + 3 *Внимательность +4*
AC 13; Стойкость 10; Реакция 13; Воля 14
Скорость 6

Очарование (СТАНД) – По Желанию

Атака: Дальн. 10(одно сущ.) +4 vs Воля
Попадание: Цель подчинена до конца следующего хода Эльфийской Колдуньи.
Промах: Цель дезориентирована до конца следующего хода Эльфийской Колдуньи.

Родной Лес (ДВИЖ) – 1 раз в ход

Эффект: Эльфийская Колдунья может сместиться на расстояние д 4 клеток, если она на территории леса.

Исцеление (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Эффект: Эльфийская Колдунья или одно существо в пределах 3 клеток т нее восстанавливает 1d4+2 хит-поинта.

38 Тупой Огр 19

Инициатива + 1 *Внимательность +1*
AC 11; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 10
Скорость 7

Разбегаются Глаза

Тупой Огр дезориентирован всякий раз, когда в соседних клетках с ним трое и более противников.

Мах Дубиной (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель отталкивается на 4 клетки. Если цель отталкивается в клетку, занятую существом, это существо получает 1d4 урона и падает.

Вбить в землю (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно сущ.) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель падает и дезориентирована до конца следующего хода Тупого Огра.

74 Огр Шаман 1\2 37

Инициатива + 2 *Внимательность +3*
AC 12; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 12
Скорость 7

Двухголовый

Огр Шаман не может стать дезориентированным.

Взмах Дубины (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель сдвигается на 4 клетки.

Кровавый Знак (СТАНД) – Перез. 4 5 6

Требование: Огр Шаман наносит себе или Тупому Огру в соседней клетке 5 урона.
Атака: Взрыв 3 Дальн 10 (все противник) +4 vs Воля
Попадание: 1d6+6 урона и цель ослаблена (спас-бросок) и получает -2 пенальти на броски атаки (спас-бросок).

Огр Шаман 2\2

Создание Огня (СТАНД) – Перез. 4 5 6

Атака: Взрыв 1 Дальн 10 (все существа) +4 vs Реакция
Попадание: 2d6+4 урона огнем.
Промах: Половина урона.

Жажда Крови (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Цель: Одно существо Ближняя 5
Эффект: До конца следующего хода Огра Шамана цель совершает бросок урона дважды, выбирая лучший.

Кровь в головы (РЕАКЦ) – 1 раз в бой

Условие: Орг Шаман становится раненым.
Эффект: Огр Шаман может совершать Стандартное Действие дважды в свой ход пока ранен.

18 Атаман Разбойников 9

Инициатива + 4 *Внимательность +5*
AC 14; Стойкость 12; Реакция 12; Воля 11
Скорость 6

Свист Атамана

До тех пор, пока Атмана Разбойников жив, все его противники в соседних клетках с которыми есть, как минимум два союзника Атамана получают -2 пенальти на все броски урона.

Тесак Атамана (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона.
Промах: Цель падает.

Команда (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Эффект: Два союзника Атамана Разбойников могу сместиться на расстояние до 3 клеток.

26 Могучий Орк 13

Инициатива + 3 *Внимательность +3*
AC 12; Стойкость 13; Реакция 12; Воля 10
Скорость 6

Толстокожий

Орк Варвар получает на 2 урона меньше от каждого получения урона.

Грозный Удар (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d8+3 урона. Цель либо падает, либо получает дополнительно 4 урона, по выбору цели.

Удар На Отмаш (РЕАКЦ) – 1 раз в ход

Условие: Противник попадает своей атакой по Могучему Орку.
Атака: Ближн. 1(одно существо в условии) +5 vs AC
Попадание: 5 урона и цель отталкивается на 4 клетки и падает.

22 Маг 11

Инициатива + 2 *Внимательность +4*
AC 13; Стойкость 11; Реакция 11; Воля 13
Скорость 6

Коллективная Магия

В конце каждого хода Мага, он добавляет 2 единицы магии Облаку Магии.

Холодный Луч (СТАНД) – По Желанию

Атака: Дальн. 10(два сущ.) +5 vs Стойк.
Попадание: 1d6+6 урона и цель замедленна до конца следующего ход Мага.
Промах: Клетка, занимаемая целью и все соседние становятся труднопроходимой территорией до конца боя.

Мерцание (ПРЕРЫВ) – 1 раз в ход

Условие: Маг получает урон.
Эффект: Маг получает только половину урона.

20 Паладин 10

Инициатива + 1 Внимательность +1
AC 16; Стойкость 13; Реакция 12; Воля 12
Скорость 6

Защитник Веры

Один выбранный Паладином союзник в соседней с ним клетке получает +2 бонус ко всем защитам пока он в этой клетке.

Оружие Веры (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d8+4 урона и цель отмечена Паладином до конца его следующего хода.

Вера на Крови (РЕАКЦ) – 1 раз в ход

Условие: Противник наносит урон союзнику Паладина.
Эффект: Паладин наносит дополнительно 1d6 урона при следующем попадании до конца боя.

20 Большой Паук 10

Инициатива + 2 Внимательность +2
AC 12; Стойкость 12; Реакция 9; Воля 10
Скорость 6

Укус Жвалами (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC
Попадание: 1d8+4 урона.

Опутывание (МАЛОЕ) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs Реакция
Попадание: Цель опутана, до момента пока не освободится.

Утаскивание (МАЛОЕ) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно опутанное существо) +5 vs Стойк.
Попадание: Большой Паук передвигается на расстояние не больше своей скорости. Цель перемещается вслед за ним.
Промах: Как при попадании, но на половину скорости.

24 Ведьма 12

Инициатива + 3 Внимательность +3
AC 12; Стойкость 11; Реакция 10; Воля 12
Скорость 6

Ведьмин Хохот

Противники в соседних клетках с Ведьмой получают -2 пенальти к Воле.

Сварить Чары (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближняя 10 (от Котла) (одно существо) +4 vs Воля
Попадание: Цель сдвигается до 5 клеток и использует силу Призвания против выбранного Ведьмой существа.

Перст Зла (СТАНД) – Перезарядка 5 6

Атака: Ближн. 5 (одно сущ.) +4 vs Стойк.
Попадание: 1d10+3 урона и цель сдвигается до 3 клеток и дезориентирована до конца следующего хода Ведьмы.
Промах: Половина урона.

18 Рыцарь 9

Инициатива + 3 Внимательность +1
AC 17; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 12
Скорость 5

Доспех

Рыцарь получает на 1 урон меньше.

Вызываю тебя на бой!

Рыцарь в начале своего хода может выбрать существо. Это существо получает -4 пенальти на все броски атаки против всех союзников рыцаря, до начала его следующего хода

Тяжелый Меч (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC
Попадание: 1d8+4 урона.

Грубый Натиск (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Противник в соседней клетке попадает своей атакой по рыцарю.
Эффект: Цель отталкивается на 2 клетки, и рыцарь двигается за ней.

20 Конный Рыцарь 10

Инициатива + 3 Внимательность +1
AC 17; Стойкость 13; Реакция 12; Воля 12
Скорость 8

Доспех

Рыцарь получает на 1 урон меньше.

Удар с Ходу (СТАНД) – По Желанию

Эффект: Конный Рыцарь передвигается до 8 клеток. В любой клетке по ходу движения он может совершить атаку.
Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d8+4 урона и цель падает.

Гарцующий (МАЛОЕ) – По Желанию

Эффект: Все противники в соседних клетках отталкиваются на 1 клетку.

20 Некромант 10

Инициатива + 2 Внимательность +4
AC 13; Стойкость 12; Реакция 11; Воля 13
Скорость 6

Взрыв Костей (СТАНД) – По Желанию

Атака: (Все сущ.в соседних клетках от мертвого или живого зомби или скелета) +5 vs Реакция
Попадание: 1d6+5 урона и цель падает.
Специально: Если скелет или зомби был жив, он умирает.

Мёртвоводец (ДВИЖ) – По Желанию

Эффект: Некромант может переместить до двух скелетов или зомби на расстояние до 3 клеток.

Оживление (МАЛОЕ) – По Желанию

Эффект: В пределах 4 клеток от некроманта появляется один скелет.

Учитывай Свою Скорость

Если у вас нет никаких штрафов к скорости, ваша скорость: 6

Распредели Защиты

Распределите между вашими показателями Стойкости, Реакции, Воли: 13, 12, 11

Выбери Показатели

AC	12	13	14
Бонус Атаки	+1	+0	+2
Бонус Урона	+0	+4	+2
Хит-Поинты	21	18	15
Инициатива	+4	+2	+0

d12	**Отличительная Черта**	**Свойство**	**Получаемая Карта**
1	Трусливый\Юркий	Вы получаете -2 штраф к Воле	Юркий
2	Медлительный\Прожорливый	Вы получаете -1 штраф к скорости	Прожорливый
3	Безрассудный\Отважный	Вы предоставляете всем боевое преимущество	Отважный
4	Тощий\Насмешливый	Всякий раз, когда противник попадает по вам одной из своих атак, совершите спас-бросок. Если он провален, вы падаете	Насмешливый
5	Неуклюжий\Злобный	Вы получаете -2 штраф на броски атаки	Злобный
6	Слабый\Подлый	Вы наносите только половину урона противнику, который не предоставляет вам боевого преимущества	Подлый
7	Зависимый\Самоуверенный	Если в начале вашего хода в смежной клетке с вами нет другого гоблина, вы дезориентированы до начала вашего следующего хода	Самоуверенный
8	Старый\Опытный	Ваш уровень хит-поинтов на 4 единицы ниже	Опытный
9	Безумный\Героичный	Когда противник промахивается по вам одной из своих атак, вы дезориентированы до конца вашего следующего хода	Героичный
10	Болезненный\Зловонный	Вы получаете -2 штраф к Стойкости	Зловонный
11	Уязвимый\Могучий	Вы получаете -1 штраф к AC	Могучий
12	Нерешительный\Коварный	Вы получаете штраф -4 к вашей Инициативе.	Коварный

d12	Призвание	Получаемая Карта
1	Воин	Воин
2	Налетчик	Налетчик
3	Страж	Страж
4	Вожак	Вожак
5	Лекарь	Лекарь
6	Шаман	Шаман
7	Маг	Фейерверк
8	Колдун	Колдун
9	Друид	Рой Насекомых
10	Вор	Вор
11	Охотник	Могучий
12	Метатель ножей	Метание

Базовая Атака

Гоблин способен драться камнем, обломком палки или ржавой железякой. Даже голыми руками, если придётся.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1 или **Дальняя 5**
Атака: Бонус Атаки vs. AC
Попадание: 1d4 + бонус урона.

Базовая Атака

Гоблин способен драться камнем, обломком палки или ржавой железякой. Даже голыми руками, если придётся.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1 или **Дальняя 5**
Атака: Бонус Атаки vs. AC
Попадание: 1d4 + бонус урона.

Базовая Атака

Гоблин способен драться камнем, обломком палки или ржавой железякой. Даже голыми руками, если придётся.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1 или **Дальняя 5**
Атака: Бонус Атаки vs. AC
Попадание: 1d4 + бонус урона.

d12	Суть	Краткое Описание	Получаемая Карта
1	Весь в Шрамах	Вас так и тянет в самую гущу событий. Конечно же, вас не раз кололи, резали, били. И ваше тело украшает много разных шрамов. Это гордость и почет! Это ваше самое выгодное вложение!!!	Пугающий Вид
2	Дух Покровитель	Вам время от времени является или слышится дух покровитель – он предупреждает об опасности, иногда просто треплется с вами. Со стороны это выглядит как разговор умалишённого с самим собой. Но безумие не редкость среди гоблинов и может быть, оно разговаривает с вами.	Внутренний Голос
3	Приносящий Удачу	Про вас говорят, что вы приносите удачу. Наверное, так и есть. Правда этой удачей пользуется кто угодно только не вы. Но для гоблина и это, нормально.	Приносящий Удачу
4	Отпрыск Мелкого Божка	Вы чрезвычайно горды тем, что вы потомок бога. Пусть это, и совершенно мелкий божок в масштабах мироздания, у которого возможно и сил-то, что управлять одним болотом. Божок-жаба. Божок-червь. Или еще кто подобный, случайно урвавший крупичку божественной власти.	Сила Божка
5	Непоседа	Вас все время тянет куда-то сбегать, куда-то заглянуть и сидеть на месте вам порой невмоготу. Этот непоседливый образ жизни со скаканием по болотным кочкам с форсированием всякого рода буреломов и опасных животных на своем пути учит быть решительным и крайне пронырливым.	Непоседа
6	Спящая Ярость	В тихом омуте черти водятся! И если вас разозлить, то вы определенно срываетесь с цепи, брызгая слюной и улюлюкая вы забываете об опасности и неистово хохоча показываете свою дикую силу.	Спящая Ярость
7	Подопытная Крыса	Раньше вы были в плену у какого-то мага, который ставил на вас свои эксперименты, испытывал снадобья, зелья, заклинания. В итоге вы пропитались магией насквозь, и порой, потеряв контроль от удара врага, может что-то произойти	Дикая Магия
8	Набожный	Вы истинно верующий. Все что угодно вы описываете как деяние духов, их волю и проявление. Вы и сами в это верите и другие объяснения для вас вздор. И не понятно духи вам порой помогают или просто вам везет.	Молитва Духам
9	Убийца	Эти мерзкие людишки, эльфишки и прочие просто сводят с ума. Вечно мешают жить гоблину. Их стоит всех перебить. Им самим, наверное, так будет лучше	Расправа
10	Песенник	По меркам гоблинов вы талант! Вы сочиняете много разных песенок, которые нравятся гоблинам. Другие же сочтут ваш голос ужасающим. Но гоблины в восторге.	Песенка
11	Опоссум	Вы в совершенстве овладели навыком прикинуться дохлым. Это помогает гоблину отвязаться от врага, заставшего врасплох, а после накинуться неожиданно на него.	Притвориться Дохлым
12	Искатель Приключений	Как с гуся вода! Ваша жажда приключений и охота сунуть нос в неприятности настолько огромны, что вам кажется всякая невзгода нипочем!	Невзгоды Нипочем